



Esports: il fenomeno League of Legends fra tornei, campioni e popolarità su Twitch

Descrizione

Alla fine la Riot Games c'è riuscita. Il suo gioiello, **League of Legends**, più spesso abbreviato in LOL, ha conquistato il posto più alto del podio, risultando il gioco più popolare (e scaricato) sia per pc che nella sua versione mobile, anche nel terzo trimestre del 2020. La cinese Tencent, il colosso che controlla questa ed altre società del settore, assiste a una importante conferma.



League of Legends è il gioco più scaricato al mondo

Non solo: guardando ai trend, nell'ultimo anno la crescita degli utenti e, conseguentemente, del fatturato, è stata esponenziale. I numeri sono strabilianti: si parla di più di 7 miliardi di dollari di fatturato, a fronte di una base utenti di circa 100 milioni di giocatori attivi ogni mese.

Non male per un [MOBA](#) la cui data di pubblicazione risale a ben dieci anni fa. D'altronde, la complessità e versatilità di questo gioco, arricchito periodicamente con nuovi *patch*, insieme ad importanti elementi di strategia e tanta adrenalina, è stata la chiave del suo successo.



Lo sport elettronico è l'unico gioco a squadre a risultare tra i preferiti dei pro gamers e dei semplici appassionati. Come Honor of Kings e Valorant, sono solo alcuni tra i nomi da tenere d'occhio. La League of Legends, dal successo in Cina, è in via di consolidamento anche nel resto del mondo.

Esports: una storia fatta di campionati spettacolari.

Il successo travolgente degli esports è un fenomeno relativamente recente, ma l'affascinante [storia del gaming](#), tra giganteschi tornei, squadre e professionismo, affonda le sue radici in eventi che hanno avuto luogo circa 40 anni fa.

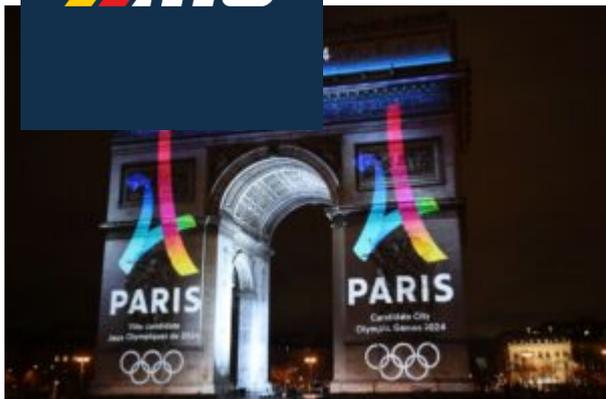


Gli Esports calamitano l'attenzione di milioni di spettatori

L'Atari National Space Invaders Championship, nel 1980, è considerato il primo vero torneo internazionale, mentre, quasi dieci anni dopo, Netrek fu il pioniere dei giochi disponibili online e, nel 1990, nasceva la Nintendo World Championship.

Facciamo un balzo in avanti nel tempo, per arrivare alla fine di ottobre 2020, quando Shanghai è stata il teatro prescelto per la decima edizione di Worlds, ovvero l'evento dedicato agli esports più visto dell'anno. L'edizione appena conclusa ha visto la partecipazione di 22 squadre provenienti da tutto il mondo e la vittoria del team Damwon Gaming: con questa, è la quinta volta che la splendida Summoner's Cup viene alzata dalle mani dei gamers coreani.

Il popolo dei giocatori e dei fan, supportato dalle potenti società che controllano le software house, voleva fortemente l'inclusione degli esports nell'edizione 2022 dei Giochi Asiatici. Quando ormai sembrava cosa certa, c'è stato un inatteso e improvviso dietrofront da parte della commissione organizzatrice. Ma gli esports vanno avanti. Attualmente, sono in considerazione per le **Olimpiadi del 2024 a Parigi**.



Alle Olimpiadi di Parigi 2024 potrebbero sbarcare anche gli esports

Il Comitato Olimpico dovrebbe pronunciarsi in merito all'entrata o meno degli esports nella massima competizione sportiva mondiale, proprio al termine dei giochi di Tokyo. Si tratterebbe di un traguardo importante, perché, nonostante la [grande popolarità di questo settore](#), sarebbe un ulteriore riconoscimento, seppur ce ne fosse bisogno, della valenza non solo ludica, ma soprattutto sportiva e competitiva degli esports.

Twitch e i giovani gamers di LOL.

Cosa hanno in comune uno dei più noti social e un videogioco? Twitch, originariamente una piattaforma nata per il live streaming, si è a poco a poco evoluta, diventando un vero e proprio social network. La sua popolarità è dovuta proprio ai videogiochi, che sono in assoluto i contenuti più seguiti su Twitch.

I gamers di tutto il mondo si collegano per condividere match e sfide con un pubblico che sta diventando sempre più ampio. Ovviamente, Twitch è anche il canale su cui vengono trasmesse tutte le competizioni internazionali. La finale di Worlds ha visto un picco di partecipazione di circa due milioni di utenti collegati contemporaneamente, mentre i visitatori mensili sono nell'ordine delle decine di milioni.



Twitch, nato per il live streaming, mostra a milioni di spettatori gli esports

Ed è così che Faker, ventiquattrenne campione coreano che ha vinto praticamente tutto con il team SK



T...ntato una star e un modello per i gamers di tutto il mondo. Anche Heng
“... team [Damwon Gaming](#), ha acquisito enorme popolarità e conta tra i suoi
a...no che Sunmi delle Wonder Girls, un indiscusso idolo del K-Pop che ha
re...ato un video a lui dedicato, diventato poi virale.

Accanto allo strapotere asiatico, sia in termini di squadre che di singoli campioni, troviamo promettenti realtà anche nel Vecchio Continente. In Europa, il team G2, con sede a Berlino, ma di anima europea, è una realtà consolidata. Il suo *dream team*, tra cui spiccano i nomi di Wunder, Jankos e il nuovissimo “acquisto” Rekkles, strappato a Fnatic solo qualche settimana fa, ha già conquistato importanti titoli europei e mira a imporre la sua qualificazione alla prossima edizione della League of Legends Worlds Championship.

Categoria

1. Altre Discipline

Tag

1. esports

Data di creazione

4 Dicembre 2020

Autore

redazione

default watermark